

 **Tutores para la
formación en red**



Bloque 1. Características del E- Learning.

Autor

Carlos Marcelo García

Índice

Autor	1
1. El e-Learning.....	3
1.1 La “e” en e-learning	5
1.2 Características del e-Learning	7
1.3 La interactividad del e-Learning	10
1.4 ¿Qué Herramientas utilizamos en e-Learning?.....	13
1.5 Mitos sobre e-Learning	15
1.6 ¿Por qué fracasan los proyectos de e-Learning?.....	18
1.7 Claves para el éxito del e-Learning.....	20
1.8 Situación actual del e-Learning en España.....	22
1.9 Blended Learning	23
1.10 Ventajas del Blended Learning	26
1.11 e-Learning 2.0	28

1. El e-Learning

Anotación

¿Podemos considerar los términos de formación on-line, teleformación, formación virtual, etc., como sinónimos de e-Learning? **¿son lo mismo o son diferentes?**

El **e-learning** viene a coincidir con lo que ya hemos denominado como **Cuarta Generación de la Educación a Distancia**. Esta modalidad formativa surge en el momento en el que las TICs, fundamentalmente Internet, comienzan a introducirse en el ámbito de la educación y la formación, ofreciéndonos ambientes de aprendizaje más complejos y elaborados.



Los avances en la sociedad del conocimiento vienen generando la necesidad de que las personas actualicen constantemente sus conocimientos y competencias. Gracias al imparable desarrollo de las nuevas tecnologías, se hace posible que cualquier persona pueda aprender y formarse independientemente del lugar en donde viva y de sus particulares condiciones personales.

E-learning se ha definido por **Clark y Mayer** como "formación desarrollada a través de dispositivos digitales como ordenadores o dispositivos móviles con un propósito de apoyar el aprendizaje". E-learning plantea la posibilidad de que las personas puedan aprender utilizando dispositivos digitales.

Por otra parte, **Betty Collins**, definió el **e-Learning** como "la interacción entre personas y recursos digitales, a través de las tecnologías de la información y la comunicación, con un propósito de aprendizaje".

En ambos casos se pone de manifiesto que e-learning tiene que ver con **tecnologías y con aprendizaje**. Y tanto las tecnologías como los modelos de aprendizaje son muy variados.

El aprendizaje puede ser **autónomo** o **guiado**. Es decir, puede ser dirigido por la propia persona que aprende, desarrollando sus propios recursos y seleccionando sus propias fuentes de información, en lo que denominaríamos como autoformación. Pero el aprendizaje puede, en el polo opuesto, ser dirigido por otros (docentes, formadores) a través de dispositivos organizados para facilitar un aprendizaje más seguro.

Otros términos se han venido utilizando como sinónimos de e-learning:

- Formación online
- Formación virtual
- Teleformación



Para Saber Más

- **Javier Martínez Aldanondo.** [El e-learning y los siete pecados capitales](#)
- **Carlos Rodríguez Hoyos.** [Teleformación: contradicciones y nuevas perspectivas didácticas](#)
- **Cristóbal Suárez Guerrero.** [La formación en red como objeto de estudio](#)

1.1 La “e” en e-learning

Anotación

La "e" de *e-Learning* puede entenderse como algo más que "electrónico": Experiencia, extensión, expansión, emprendimiento, éxito o encuentro.

Si partimos de la definición literal de *e-Learning*, la "e" se traduce como "**electrónico**". De esta forma, entendemos el *e-Learning* como un proceso de enseñanza-aprendizaje con soporte único.



Si vamos a ser diseñadores de acciones de formación a través de *e-Learning* hemos de conocer sus ventajas e inconvenientes. Resulta importante conocer las características de este tipo de formación porque así vamos a poder extraer toda la rentabilidad pedagógica al esfuerzo que supone diseñar una acción de formación a través de Internet.



Algunas de las características citadas de este tipo de formación son las que enunciamos a continuación:

- **Independencia espacio-temporal.** Tanto alumnos como tutores pueden participar desde cualquier lugar del mundo y a cualquier hora. Será preciso primar formas de comunicación sincrónica y asincrónica, principalmente a través de herramientas como **el correo electrónico, el chat, los foros de discusión, las videoconferencias o las redes sociales.**
- **Diversidad metodológica.** Según el modelo de diseño pedagógico que adoptemos, *e-Learning* puede permitir tanto la autoinstrucción como el aprendizaje colaborativo de grupos en el que las personas que lo constituyen están geográficamente separados.
- **Mayor número de destinatarios.** En la medida en que *e-Learning* se desarrolla en plataformas tecnológicas, ello nos permite que la formación pueda dirigirse a una **audiencia muy amplia**, por lo que tenemos que estar preparados para adaptar nuestra formación y modo de interactuar a las demandas con las que nos vayamos encontrando. El número de alumnos deberá de estar en proporción al número de tutores o docentes en una acción de formación. Se han contemplado diferentes ratios. Para los organizadores de este curso en el que estás inscrito, la ratio más adecuada está en torno a un tutor cada 35-40 alumnos.
- **Multimedia.** Las acciones de formación a través de *e-Learning* pueden utilizar como contenidos toda una amplia variedad de recursos digitales que, bien son de elaboración propia o bien son utilizados de entre los diferentes repositorios de textos, vídeos, audios, imágenes, animaciones que existen actualmente en Internet y que son de acceso libre.
- **Control del aprendizaje por parte del alumno.** Las acciones de formación a través de Internet suelen permitir que los alumnos controlen su propio avance a lo largo del curso. Los alumnos pueden elegir profundizar en aquellos contenidos que les interesen a partir de la amplia variedad de recursos que se les ofrecen.

Para Saber Más

- **E. Cueva, M. Fernández, M. D. Muñoz.** [La modalidad e-learning: elementos de un nuevo enfoque de enseñanza](#)
- **Carlos Rodríguez Hoyos.** [Teleformación: contradicciones y nuevas perspectivas didácticas](#)
- **Silvia Díaz del Valle.** [Procesos de aprendizaje colaborativo a través del e-learning 2.0](#)
- **Diana Benito.** [Aprendizaje en el entorno del e-learning: estrategias y figura del e-moderador](#)

1.3 La interactividad del e-Learning

Anotación

En *e-Learning*, la **interactividad** se refiere a la utilización de cualquier tipo de estrategia o elemento que ayude a los alumnos a aprender. La interactividad es uno de los elementos más llamativos y motivadores de *e-Learning* frente a otros tipos de procesos de formación.

Todo proceso de enseñanza-aprendizaje supone una interacción del alumno con el medio, con el tutor, con los materiales didácticos, etc. Evidentemente, en *e-Learning* las interacciones que se producen son diferentes a las que existen en la formación presencial.

En *e-learning*, la **interactividad** se refiere a la utilización de cualquier tipo de estrategia o elemento que ayude a los alumnos a aprender. Este es uno de los elementos más llamativos y motivadores de este tipo de formación frente a otros tipos de procesos.

Podemos identificar **cuatro tipos de interacción** que se producen en e-Learning, tanto sincrónica como asincrónicamente:

- **Alumno - interfaz.** La interacción alumno-interfaz es fundamental en *e-Learning* y se convierte en requisito necesario para que se produzca cualquier otro tipo de interacción. Esta interacción se produce cuando el alumno utiliza los instrumentos tecnológicos para realizar una determinada acción. Cuando un alumno accede a un curso de *e-Learning* puede decidir en qué espacios acceder: área de formación, espacio de comunicaciones, blogs, recursos del curso, etc.
- **Alumno - contenidos.** Este tipo de interacción es quizás la más llamativa porque es la que apoya en la adquisición de los contenidos y competencias a adquirir. Se suele afirmar que los contenidos deben de ser interactivos, en el sentido de permitir a los alumnos elegir la fuente de información en la que desean adquirirlos (texto, audio, video). Para ello, también se requiere que los contenidos de un curso estén bien estructurados y organizados y que permitan al alumno navegar de manera flexible por ellos para facilitar un aprendizaje significativo.
- **Alumno - tutor.** La interactividad de los contenidos es importante, pero también lo es la interacción entre el alumno y el tutor. Ésta resulta imprescindible en los procesos de *e-Learning*. El tutor será la persona encargada de guiar y orientar al alumno a lo largo del curso. Será también quien resuelva las dudas y problemas que se le vayan planteando a éste en el desarrollo del curso
- **Alumno - alumno.** Una última, y no menos importante, mirada a la interactividad es la que se produce entre los alumnos que participan en una

acción de formación. La interacción alumno - alumno es otra de las claves del proceso de *e-Learning*. El alumno no sólo interactuará con los contenidos y con el tutor a través de la Interfaz del curso. A través de los espacios comunes de comunicación, existe la posibilidad de realizar tareas colaborativas con los compañeros.



Al respecto de la interactividad en *e-Learning* se ha escrito mucho y, como señala Helene Geiger, se han creado algunos mitos. Esos son:

- La interactividad hace que un programa de formación se **alargue** mucho: para algunas personas, los elementos interactivos distraen y hacen que las personas se alejen de lo esencial del curso, que son los contenidos.
- La interactividad son ejercicios de **opción múltiple**. Para algunos diseñadores, la interactividad consiste sólo en incluir ejercicios de autocomprobación en los contenidos.
- Toda opción de interactividad debe quedar reflejada en el seguimiento de la plataforma.
- Es demasiado **costoso** un programa de e-learning interactivo.

Seguramente que a la altura del desarrollo de este módulo tendremos razones para debatir y objetar en su caso cada una de las anteriores afirmaciones o mitos.




Para Saber Más

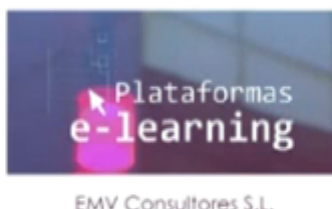
- **Manuel Javier Callejo Gallego.** [De la virtualización a la interactividad](#)
- **Fátima Martínez Gutiérrez, Francisco Cabezuelo Lorenzo.** [Interactividad: revisión conceptual y contextual](#)
- **Roberto Aparici Marino, Marco Silva.** [Pedagogía de la interactividad](#)
- **Julio Cabero.** [Bases pedagógicas del e-learning.](#)

1.4 ¿Qué Herramientas utilizamos en e-Learning?

Anotación

Las plataformas tecnológicas nos ofrecen una amplia variedad de herramientas para el desarrollo de los cursos de *e-Learning*: herramientas de contenidos, comunicación, evaluación, auxiliares y de gestión.

Plataformas elearning-plataformas virtuales-formac 



Por lo general, las acciones de *e-Learning* se desarrollan en entornos virtuales o plataformas tecnológicas, denominadas también LMS ("*Learning Management Systems*"). Las plataformas han ido evolucionando a lo largo de esta última década, ofreciendo diferentes posibilidades y herramientas nos permiten diseñar y posteriormente desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad para los alumnos.

Estas herramientas, como ya habrás podido comprobar por tu propia experiencia o bien por la experiencia en este curso son variadas.

Agrupamos las **herramientas** necesarias para *e-Learning* en función de la utilidad de las mismas, y nos encontramos con:

- **Herramientas de contenido.** Son aquellas herramientas que va a utilizar el diseñador, y con las que posteriormente el alumno se encontrará en el curso, para organizar las unidades o módulos de formación. Son herramientas que permiten poner a disposición del alumnado una variedad de recursos digitales

integrados en un formato específico, fácilmente accesible para el alumnado. Las herramientas de contenido que se utilizan con mayor frecuencia son: **gestor o tablas de contenido, programa, glosario, recopilar, etc.**



- Cada vez más las plataformas están incluyendo opciones para que el acceso a los contenidos no se realice exclusivamente a través de un ordenador, sino que pueda accederse a ellos a través de **dispositivos móviles**. Es lo que más adelante denominaremos **m-learning**.
- **Herramientas de comunicación.** La interacción con otras personas (alumnado y profesorado) es una de las características que potencia *e-Learning*. De esta forma, las herramientas de comunicación permiten la interacción entre tutor y alumno y de alumnos entre sí. Las herramientas de comunicación que se utilizan en las plataformas suelen clasificarse según sean síncronas (chat, videochat, videoconferencia) o asíncronas (correo, foro, blog, red social).
- **Herramientas de evaluación.** Las acciones de formación buscan asegurar que los alumnos aprendan. Para ello se requieren herramientas que permitan evaluar los aprendizajes de los alumnos a lo largo del curso. Las herramientas de evaluación son variadas y se acomodan a los diferentes estilos de evaluación que se elijan. Así, las plataformas incorporan herramientas que permiten la creación de exámenes y pruebas escritas. También cuentan las plataformas con herramientas que permiten que los alumnos suban sus tareas o trabajos ya sean realizados de forma individual o grupal. Pero las plataformas también permiten que se pueda evaluar la contribución de los alumnos en los foros de discusión, permitiendo así evaluar la calidad de su participación.
- **Herramientas auxiliares.** Estas son herramientas complementarias que ayudan a los alumnos a personalizar su espacio, a conocer su progreso, sus calificaciones, las noticias o el calendario.

- **Herramientas de gestión.** A las plataformas se puede acceder utilizando diferentes perfiles. Los perfiles básicos son los de alumno, tutor y diseñador. Tanto el perfil de tutor como el de diseñador pueden contar con herramientas complementarias a las descritas anteriormente. Herramientas que permiten gestionar el curso: crear un curso, admitir alumnos, admitir tutores, asignar alumnos a grupos, denegar accesos, etc.

Para Saber Más

- **Silvia Onsurbe Martínez.** [Plataformas de e-Learning: Un nuevo punto de vista del aprendizaje](#)
- **Richard Mababu.** [Entorno Virtual de Aprendizaje: las plataformas de e-Learning en el contexto de la Sociedad de la Información](#)
- **Josep M. Boneu.** [Plataformas abiertas de e-Learning para el soporte de contenidos educativos abiertos](#)
- **José Angel Martínez Usero, Pablo Lara Navarra.** [Interoperabilidad de los contenidos en las plataformas de e-Learning](#)

1.5 Mitos sobre e-Learning

Anotación

En el **año 1999**, tan solo el 2% de la formación se desarrollaba a través de *e-Learning*.



El e-Learning ha ido creciendo poco a poco llegando a afianzarse como una modalidad más de formación, tan válida y pertinente como la formación presencial.

De hecho, cada vez son más las instituciones públicas y privadas que apuestan por acciones de e-Learning. Sin embargo, no todo está "tan andado" y siguen existiendo algunos **mitos sobre el e-Learning**.

Marc Rosenberg nos señala algunos de estos mitos:

- **Puedes convertir con facilidad a un buen formador presencial en un buen profesor online.**
Es falso pensar que las competencias adquiridas en la formación presencial sean las mismas que se requieren para la formación online. El profesor online requiere de competencias tutoriales específicas para las que se requiere formación.
- **Para diseñar un buen curso, todo lo que necesitas es una buena herramienta de autor.**
Las tecnologías son necesarias para el diseño de un curso de e-learning. Por supuesto. Pero detrás de las tecnologías debe de haber "diseño pedagógico", es decir, una idea de cómo aprenden las personas.
- **E-learning debe de ser divertido.**
Por supuesto que aprendemos mejor cuando nos divertimos. Pero la diversión no basta. E-learning debe de ser también desafiante, auténtico, relevante y motivador.
- **Muchas personas no finalizan los cursos de e-learning, por lo que no deben de ser muy buenos.**
Es cierto que muchas personas no finalizan cursos de e-learning. Bien porque se aburren, porque sólo les interesan algunos temas, o bien porque su estilo de aprendizaje les requiere contactos personales. Pero estas razones no invalidan que haya muchas otras que sí los finalizan y se muestran interesados en esta modalidad de formación
- **E-learning hará desaparecer las clases presenciales.**
Es cierto que e-learning permite que aprendemos sin desplazarnos a clases físicas. Pero eso no significa que vayan a desaparecer los espacios presenciales de formación. Seguramente la formación presencial está cambiando por la posibilidad del uso de las tecnologías. Blended-learning ha surgido como opción complementaria en la que lo presencial se combina con la distancia.
- **La ventaja de e-learning es que reduce los costes en desplazamientos y elimina la necesidad de múltiples formadores**
Esto es cierto pero sólo en parte. E-learning reduce costes en estos conceptos pero tiene unos altos costes en el diseño, que se rentabilizan cuando los contenidos se reutilizan, siempre actualizándolos.
- **Todo el mundo entiende lo que es e-learning**
Para muchas personas e-learning es e-training o e-reading. Debido a los malos

diseños de e-learning, muchas personas han asociado e-learning con lectura de pdfs aburridos y evaluación a través de un examen.



A éstos, **Fernández (2001)** añade:

- **Con e-learning se consigue un aprendizaje más rápido.** Ningún estudio demuestra que el aprendizaje es más rápido si se emplea la formación online, que si se emplea cualquier otro método o combinación de métodos. Sí han encontrado las investigaciones que la motivación se incrementa cuando se utilizan las tecnologías en el aprendizaje. Y en e-learning, las tecnologías son nuestras aliadas.
- **Con e-learning se consigue un aprendizaje más efectivo y fácil de retener.** La retención de un aprendizaje está ligada a la motivación que el alumno tenga, a la necesidad de aprender que perciba, a la calidad pedagógica y humana del profesor y a la adecuación de los materiales de aprendizaje y método de enseñanza, entre otros.

Para Saber Más

- **Ulf-Daniel Ehlers.** [La "e-": capacitación de los alumnos; mitos y verdades sobre la calidad del e-learning desde el punto de vista del alumno](#)
- **Juan Jacobo Núñez Martínez.** [Mitos y realidades de la educación virtual \(e-learning\) de carácter asincrónico: Su aplicación en cursos de Derecho y Ciencia Política](#)

1.6 ¿Por qué fracasan los proyectos de e-Learning?

Anotación

A la hora de diseñar y desarrollar un proyecto de e-Learning debemos tener en cuenta la experiencia de buenas y malas prácticas que ya se han ido acumulando para así poder evitar el fracaso de nuestro proyecto y tener la oportunidad de que éste funcione con éxito.



A menudo las empresas dedicadas a ofrecer formación presencial se lanzan con una oferta de **formación online**. En otras ocasiones, se crean proyectos por parte de **emprendedores** específicamente dirigidos a ofrecer una formación e-learning. En el mundo **universitario** se han incorporado plataformas para que los profesores complementen su formación presencial con las posibilidades de e-learning. También han surgido una considerable cantidad de universidades a distancia con una amplia oferta de cursos online. ¿Qué nos dice la experiencia sobre los factores que ayudan o dificultan el éxito de estas empresas? Existen una serie de errores comunes que provocan el fracaso de los proyectos de e-Learning.



A la hora de diseñar y desarrollar un proyecto de e-Learning debemos tener en cuenta estos fallos para así poder evitar el fracaso de nuestro proyecto y tener la oportunidad de que éste funcione con éxito.

- No se tienen en cuenta las necesidades de formación de la empresa o la organización para la que estamos diseñando el proyecto.
- No se definen los roles de actuación ni las responsabilidades de cada uno de los profesionales que participan en el proyecto.
- Son las personas las que se tienen que adaptar a la formación y no viceversa.
- El diseño y desarrollo de un proyecto de e-Learning es una imitación al diseño y desarrollo de una acción de formación presencial.
- Más que el verdadero valor del aprendizaje, al diseñar una acción de e-Learning se busca sacar el máximo partido a las tecnologías para deslumbrar a los alumnos con **fuegos artificiales**.
- Los módulos y unidades de e-Learning permanecen estáticas y no son actualizadas periódicamente de forma que la información que contienen se queda obsoleta con el paso del tiempo.
- Una vez finalizado el proyecto de e-Learning no se realiza una evaluación para ver qué aspectos hay que mejorar para una futura puesta en marcha.

Para Saber Más

- **Martín Pérez Lorido.** [Asignaturas virtuales en universidades presenciales: perspectivas y problemas](#)

1.7 Claves para el éxito del e-Learning

Anotación

"Internet genera nuevas e impensadas alternativas para la educación latinoamericana, al ofrecer aulas virtuales capaces de alcanzar los lugares más recónditos de la región".

A partir del surgimiento de la modalidad virtual, el aprendizaje y la enseñanza nunca volverán a ser lo que fueron" [e-Learning America Latina](#).



En estos momentos nos encontramos con que e-Learning es **uno de los sectores con más perspectiva de futuro en el campo de la formación.**

E-learning se ha implantado en nuestros países con plena naturalidad. Tanto en España como en América Latina, e-learning está siendo considerada una respuesta adecuada a las necesidades de la población de obtener una formación de calidad, accesible y orientada a la inserción laboral.

El libro coordinado por [Ana Landeta](#), es un buen reflejo de la presencia de e-learning en todos los sectores: pequeña y mediana empresa, gran empresa, universidades, administraciones públicas, etc.

Pero para que el auge inicial de e-learning se mantenga y contribuya a transformar los paradigmas formativos tradicionales, hemos de atender a algunos aspectos que no

sólo tienen que ver con las tecnologías, sino especialmente con la política y la gestión de la formación.



Hacer que la tecnología sea **asequible para todos**. La Comisión Europea ya ha lanzado iniciativas como **eEurope**, cuyo objetivo es hacer llegar la red a todos los ciudadanos, eLearning para finalidades educativas o eContent, para la realización y distribución de contenidos digitales. Evitar la brecha digital es una necesidad para permitir que más personas, independientemente de su condición puedan acceder a la formación que requieren.

Crear **entornos de aprendizaje** que puedan ser **atractivos** para el alumno, incorporando herramientas y tecnologías 2.0 que, al ser generalmente gratuitas, permiten que las personas puedan utilizarlas para múltiples usos sin requerir inversión en licencias.

Diseñar **propuestas formativas** que realmente cumplan las necesidades de los destinatarios. Propuestas formativas flexibles, abiertas, que permitan que las personas puedan aprender aquello que necesitan.

Poner en marcha **proyectos innovadores** en lo que a metodología pedagógica se refiere, para así, evitar la sensación de aislamiento que pueda tener la persona que aprende en Internet.

Formar un **equipo de profesionales**, que desarrollen una adecuada labor de tutoría y seguimiento de los alumnos. Equipos de profesionales interdisciplinarios, que han de abordar los proyectos de forma colaborativa.

Para Saber Más

- **Eduardo García Teske.** [El "abandono" en cursos de e-learning: algunos aprendizajes para nuevas propuestas](#)
- **Ana Landeta.** [Buenas prácticas en e-learning](#)

1.8 Situación actual del e-Learning en España

Anotación

España está entre los primeros 15 países europeos cuyas empresas utilizan *e-Learning* como modalidad formativa. El uso de las nuevas tecnologías representada en los procesos *e-learning*, incluyendo las *blearning* (*blended-learning*), alcanzó un 21,9% de la formación impartida en las Grandes Empresas

Una vez contextualizado el *e-Learning* dentro del campo de la formación, en general, y de la educación a distancia, en particular, resulta relevante conocer el papel que dicha modalidad formativa tiene dentro de la formación en España.

Nos encontramos en unos momentos en los que el *e-Learning* ya ha sido aceptado como una modalidad formativa más. Se está comenzando a asentar dentro de las grandes y medianas empresas e instituciones.



Expansión & EMPLEO.com

OFERTAS DE EMPLEO | ACTUALIDAD Y TENDENCIAS | Canal SALUD | Buscar...

Portada | Mercado Laboral | Desarrollo De Carrera | Opinión

Portada > Desarrollo de Carrera

España rompe tópicos sobre el 'e-learning'

Publicado el 15-05-2009 por Quique Rodríguez, Madrid.

Las empresas españolas hacen un mayor uso de las tecnologías en la formación que las de los principales países europeos según un reciente estudio. Sin embargo, la calidad de los cursos no obtiene el mismo resultado.

Las empresas españolas rompen todos los tópicos sobre el supuesto retraso histórico de nuestro país en el acceso a Internet y en el uso intensivo de las nuevas tecnologías de la comunicación, ya que se encuentran a la cabeza de la clasificación europea de formación online. Según un estudio de la consultora de selección y formación Grupo Cogos, el 51% de los empleados de nuestras compañías han participado en cursos de e-learning, frente a la media del 40% que presentan los principales países del Viejo Continente presentes en el informe: Reino Unido, Alemania y Francia.

Algunos resultados que muestra este estudio son:

- Se afirma que "En España existe una mayor oferta de *e-Learning* que en otros países, quizá porque ha habido una masa de fondos para financiar estos proyectos, procedente del sistema de formación subvencionada, de las universidades, de los gobiernos de las comunidades autónomas y de los fondos europeos".
- Los **más jóvenes hacen un mayor uso de estos programas** (el 45% de los menores de 35 años en los cuatro países)
- Las compañías de más de 1.000 trabajadores (42% de los profesionales de estas firmas ha participado en formación *online* en los últimos tres años).
- El 33% de los mayores de 45 años ha participado en alguna actividad con *e-learning*, que es utilizada por el 36% de las Pyme.
- **Los profesionales con responsabilidades directivas son los más enganchados al e-Learning.** La mitad de ellos ha participado en este tipo de formación, frente al 38% de profesionales que no ocupan posiciones de *management*, "porque tienen menos tiempo, más recursos y mayor seguridad personal para formarse a través de este tipo de cursos".

Por otra parte, el estudio "**Perspectivas e-Learning en España**" muestra que:

- España está entre los primeros 15 países europeos cuyas empresas utilizan *e-Learning* como modalidad formativa.
- El uso de las nuevas tecnologías representada en los procesos *e-Learning*, incluyendo las *blearning* (*Blended learning*), alcanzó un 21,9% de la formación impartida en las Grandes Empresas.
- A nivel global, las empresas líderes de las TIC están tomando lo desarrollado por la industria de los videojuegos como una oportunidad para el desarrollo de *e-Learning*.

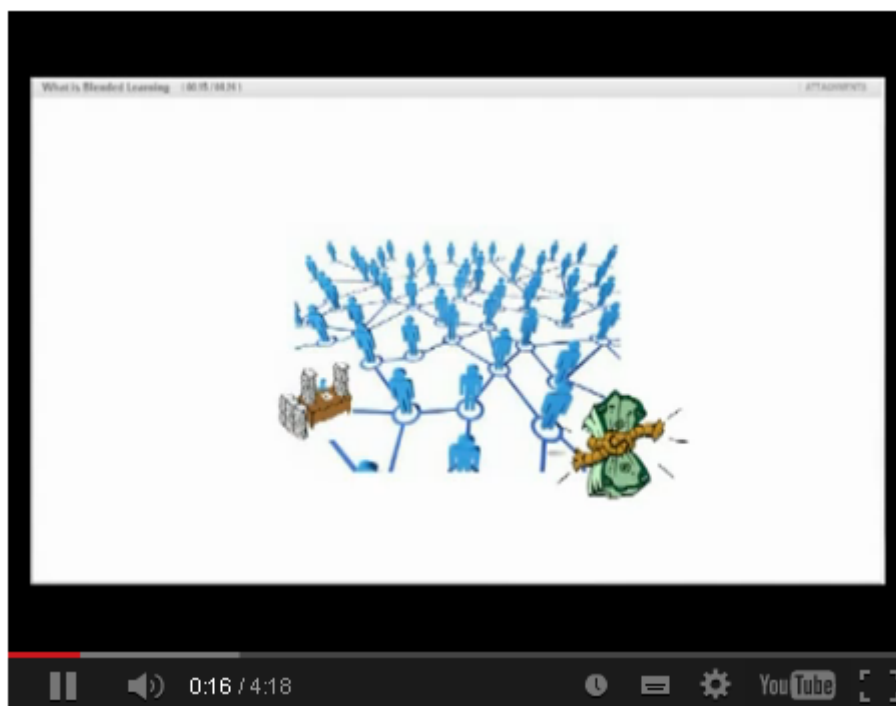
Para Saber Más

- **Carlos Marcelo** ["E-Learning" en la formación para el empleo: ¿qué opinan los usuarios?](#)
- [Perspectivas e-Learning en España](#)

1.9 Blended Learning

Anotación

Opción formativa mixta que combina momentos de formación presencial y de formación a distancia a través de *e-Learning*.



A partir del concepto de *e-Learning*, y de la adaptación de éste a los distintos entornos, han surgido términos nuevos. Entre ellos, se encuentra el de *Blended learning*.

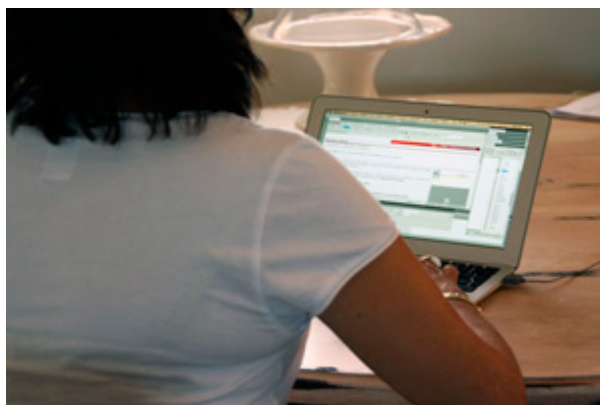
El *Blended learning* surge para referirse a aquellas situaciones en las que las acciones de formación contemplan oportunidades para las relaciones presenciales entre alumnos y docentes, combinadas con otras situaciones en las que la comunicación y el trabajo se realiza a distancia a través de los recursos electrónicos.

Blended learning se situaría en un **continuo** en el que en un eje tendríamos la formación completamente presencial, y en el otro, la formación 100% online.

El propio término en inglés significa mezclar, **combinar**. Como acertadamente comenta García Aretio, las metodologías combinadas, mixtas o semipresenciales no son nuevas. Hay una larga tradición en educación a distancia, así como en formación presencial de dar oportunidad a los alumnos de realizar actividades de aprendizaje entre dos sesiones presenciales.

Otra manera de entender el *Blended learning* ha sido entenderla como "la combinación de diferentes medios de formación (tecnologías, actividades y tipos de eventos) para crear un adecuado programa de formación para una audiencia específica" (Bersin). Desde este punto de vista, la historia nos

muestra que tradicionalmente se han utilizado otros medios complementarios a la formación presencial para asegurar el aprendizaje de los alumnos: libros, enseñanza asistida por ordenador, cd-rom, hasta los momentos más recientes en los que se utilizan los recursos electrónicos.



Lo que en un principio apareció como una innovación, especialmente en el área de las universidades, se ha convertido en una norma: la necesaria combinación de los momentos presenciales con aquellos otros mediados por las tecnologías.

Así, pensar en *Blended learning* nos lleva a poner énfasis no tanto en las tecnologías que utilizamos, sino en los objetivos pedagógicos que perseguimos en los diferentes escenarios: presencialidad y no presencialidad.

[Stacey y Gerbic](#) han analizado los factores que influyen y que han de ser tenidos en cuenta cuando se implementan acciones formativas con *Blended learning*:

- **Institucionales:** las instituciones que desarrollan programas basados en *Blended learning* deberían considerar en primer lugar si se trata de una necesidad y no de una moda. También deberían asumir que la implantación de programas con *Blended learning* supone un proceso de rediseño que modifica asignaciones temporales y espaciales y que requiere no sólo disponer de tecnologías, sino de personas formadas para el uso de esas tecnologías. Igualmente, la institución debería evaluar regularmente los programas para verificar su eficacia.
- **Docentes:** Los programas basados en *Blended learning* requieren por parte del profesorado la adquisición de nuevas competencias que se requieren no sólo para tutorizar a distancia, sino para combinar adecuadamente los objetivos pedagógicos en los momentos presenciales y no presenciales. Como todo proceso de cambio, los docentes han de ser apoyados para superar las dudas e incertidumbres que se producen tanto en relación con el uso de las tecnologías, como de las metodologías didácticas.
- **Estudiantes.** *Blended learning* requiere de los estudiantes un cierto grado de madurez y autonomía para poder aprender de forma independiente y autónoma. Igualmente se trata de superar las ideas erróneas de los

estudiantes en relación a que la reducción de las sesiones presenciales no supone menos trabajo, sino un trabajo en diferentes contextos.

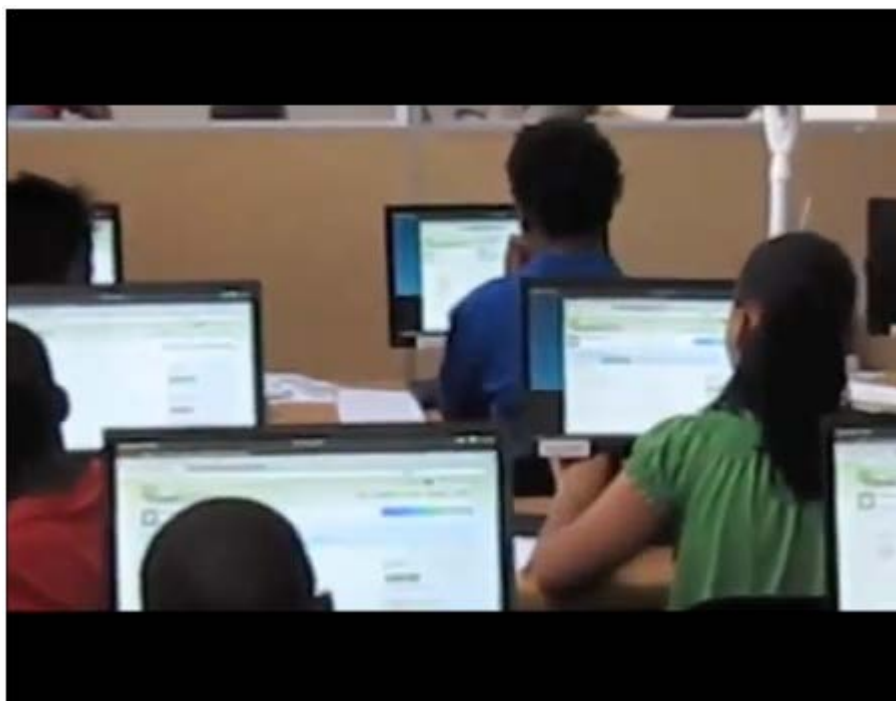
Para Saber Más

- **Enebral, J.** [Pero, ¿A qué llamamos Blended learning?](#)
- **Antonio Bartolomé.** [Blended learning. Conceptos básicos](#)
- **Lorenzo García Aretio.** [Blended learning. ¿nuevo, maravilloso?](#)

1.10 Ventajas del Blended Learning

Anotación

Para que podamos obtener las ventajas que nos puede posibilitar el Blended Learning es necesario que dispongamos de unos requisitos técnicos, como: plataforma tecnológica, contenidos on-line, ordenadores para los asistentes y equipos de tutores.



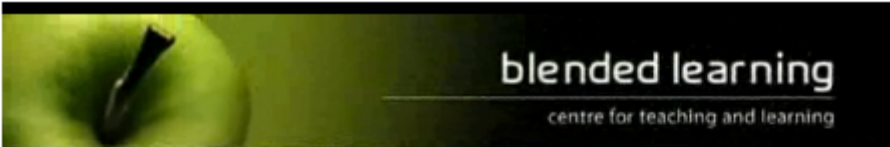
Además de las ventajas de e-Learning que hemos visto anteriormente, Blended Learning presenta algunas otras más, tales como:

- Se produce el contacto personal en las sesiones presenciales.

- Se obtiene gran apoyo en las sesiones presenciales, reforzando los conocimientos previamente adquiridos.
- El estudio de contenidos se realiza con métodos mixtos, haciendo hincapié en la resolución de problemas en el trabajo. Por tanto, se mejora la asimilación de contenidos.
- El coste es menor respecto a los cursos 100% presenciales.

Pero para que estas ventajas se puedan llegar a obtener, es necesario disponer de unos requisitos técnicos:

- **Plataforma Tecnológica:** entorno en el que el alumno podrá encontrar un gran número de recursos que le ayudarán a lo largo del proceso de aprendizaje. Algunos de los recursos o herramientas serían: contenidos, actividades, evaluaciones, foros de discusión, herramienta de correo electrónico personal, y otros muchos.
- **Contenidos online:** el alumno debe tener disponible los contenidos propios del curso. Pero estos contenidos deben estar correctamente estructurados y organizados para que puedan ser de utilidad.
- **Ordenador o dispositivo móvil para los asistentes:** todos los participantes de la acción formativa deben disponer de un ordenador o un dispositivo móvil lo suficientemente equipado técnicamente para que el proceso de formación online sea lo más eficaz posible.
- **Equipo de tutores:** la empresa debe poner a disposición de los alumnos un equipo de tutores especialistas que sean capaces de resolver las dudas planteadas por los alumnos, así como de guiar el proceso que cada uno de ellos está desarrollando.



blended learning
centre for teaching and learning

- Web Enhanced
- Blended or Hybrid
- Online

Synchronous	Asynchronous
– Live In-Person	– Self-paced
– Synchronous Virtual Collaboration	Asynchronous
	– Asynchronous Virtual Collaboration

Para Saber Más

- **Lozano, J. C.** [El Blended Learning o la tercera vía](#)
- **Martín Aiello.** [El blended learning como práctica transformadora](#)
- **Antonio Bartolomé y Martín Aiello.** [Blended Learning y nuevos perfiles en comunicación audiovisual. Nuevas tecnologías y necesidades formativas.](#)
- **María del Carmen Llorente, Julio Cabero.** [Del eLearning al Blended Learning: nuevas acciones educativas](#)

1.11 e-Learning 2.0



La **Web 2.0** ha supuesto un cambio radical en las formas y procesos de interacción de las personas con los recursos electrónicos disponibles en internet. Desde que [Tim O'Reilly](#) lanzara el término ha ido popularizándose como una forma radicalmente diferente de concepción y uso de la red. Frente a contenidos estáticos, la web 2.0 ha venido ofreciendo la posibilidad de que cualquier persona pueda ser diseñadora de contenidos digitales en muy diferentes formatos: textos, audios (podcasts), vídeos, presentaciones, imágenes, etc.

El enorme desarrollo que están teniendo espacios como los blogs, cuya filosofía se basa en la idea de que cualquier persona puede, con escasos conocimientos

informáticos, publicar aquello que estime oportuno, teniendo la posibilidad de interactuar con otros posibles lectores es una clara muestra de que algo está cambiando en internet. Otro ejemplo es YouTube, así como los podcasts.

Desde el punto de vista de **Stephen Downes**, lo que está ocurriendo es que la Web está cambiando de ser un medio, en el cual la información se transmite y consume, a ser una plataforma en la cual el contenido se crea, comparte, remezcla, se propone de nuevo y se hace perdurar.



Así, se asume en esta nueva concepción que el aprendizaje no está en los contenidos, en los objetos, sino que fluye en las relaciones entre las personas apoyadas en los que se denomina “**software social**”, que desde el punto de vista de D. Domínguez:

- Apoya la interacción conversacional entre individuos en el amplio margen que va desde la mensajería instantánea a los espacios de grupos de trabajo colaborativo asíncronos. Esta categoría también incluye los comentarios colaborativos en y a través de blogs.
- Apoya el intercambio social que permite al grupo disponer de las contribuciones de otros.
- Apoya las redes sociales, su creación y gestión en favor de las relaciones personales en un ambiente digital.

Estos principios se apoyan en la teoría que George Siemens planteó en 2004 denominada conectivismo.

En su artículo “**Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital**” se plantean algunos principios del conectivismo:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.



Como vemos, **e-Learning 2.0** está removiendo la idea que tenemos de los que significa aprender en la era digital.

Uno de los desarrollos más recientes pero más prometedores en el campo del e-learning es el **T-learning**. ¿Otro "palabro", pensarás? Ciertamente no. Si hasta ahora habíamos pensado que el e-learning estaba asociado al ordenador, poco a poco los dispositivos van cambiando.

Para Saber Más

- **George Siemens.** [Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital](#)
- **Ana Landeta.** [E-learning 2.0.](#)